取扱説明書

任天堂 ファミリー コンピュータ™

ファイティングゴルフ

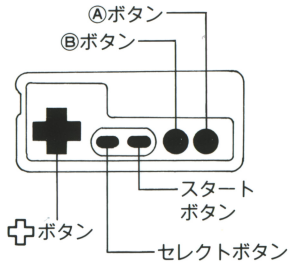
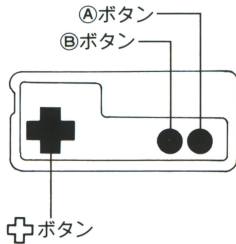
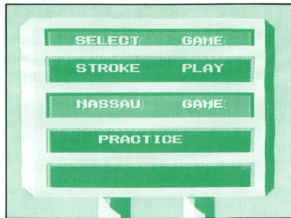
FIGHTING GOLF

このたびは、SNKのファミリーコンピュータ用ゲームカセット「ファイティングゴルフ」(SFX-FI)をお買いあげいただきまして、誠にありがとうございます。
「ファイティングゴルフ」をいっそう楽しく遊んでいただくために、ご使用の前に、取扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。
なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

使用上の注意

- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管等また強いショックは避けて下さい。また、絶対に分解しないでください。
- 端子部に直接手を触れたり、水にぬらすなど汚さないようにしてください。
- ケースが変質・変形する恐れがありますので、シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油ではふかないでください。

コントローラー

コントローラーⅠ

コントローラーⅡ

ゲームスタート

タイトル画面が出ている時に、(スタート)ボタンを押すと、セレクト画面がでます。

セレクト画面… ✚ボタンで選び、Aボタンで決定します。

■ゲーム選択

セレクト画面では、まずゲームの種類を選びます。次の3つの中から選んでください。

①ストロークプレイ……18ホールの合計打数(ストローク)を競うゲームです。
STROKE PLAY　1人～4人までプレイできます。

②ナッソーゲーム………勝ち負けを全て、ポイントに置きかえて競う過激な
NASSAU GAME　ゲームです。1人～4人までプレイできます。(1人の場合は、コンピューター対戦となります。)

③プラクティス…………ティーショット練習モードです。このモードを選ぶ
PRACTICE　と好きなホールを選んでティーショットの練習ができます。(練習は1人だけできます。)

■プレイ人数選択

ゲームをする人数を決めます。2人以上の場合、コントローラは、P1.P3が Ⅰ P2.P4が Ⅱ を使用します。

■キャラクター選択

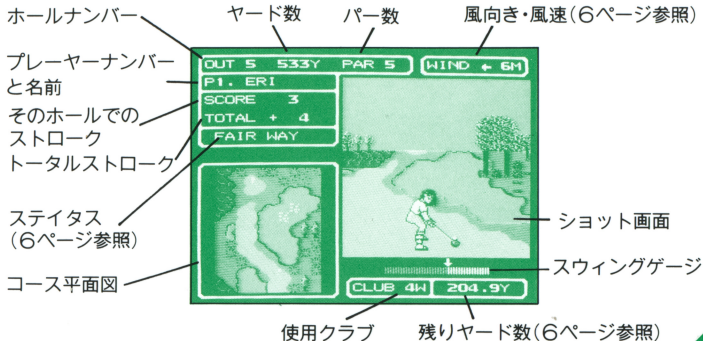
プレイするキャラクターを4人の中から選びます。それぞれ飛距離や正確さに特徴を持っています。

■コース選択

ファイティングゴルフには、AMERICANコースとJAPANESEコース計36ホールあります。ストロークプレイの場合はどちらかひとつのコースを選択します。ナッソーゲームの場合、それぞれのコースのOUT9ホールか、IN9ホールかまで選択します。

★コース選択が終わるとゲームスタートです。

ゲーム画面

ホールナンバー
ヤード数
パー数
風向き・風速(6ページ参照)
プレーヤーナンバーと名前
そのホールでのストローク
トータルストローク
ステイタス(6ページ参照)
コース平面図
ショット画面
スウィングゲージ
使用クラブ
残りヤード数(6ページ参照)
OUT 5 533Y PAR 5
WIND ← 6M
P1. ERI
SCORE 3
TOTAL + 4
FAIR WAY
CLUB 4W
204.9Y

★風向きと強さ

風は矢印の方向に吹いていて、画面の向きによって相対的に変化します。

風速は、0～9Mのあいだで変化します。

★残り距離

ボールとピンを結んだ直線距離です。

★ステイタス

ステイタスとは、ボールのある場所及び状態を表しています。

■ホール全体図と攻略アドバイス

各ホールスタート前にホール全体図が出ます。その時、攻略アドバイスも出るので参考にしてください。Aボタンでゲームスタートとなります。

■スウィングモード

ボールを打つモードです。飛距離と球種はスウィングゲージを止める位置で決定されます。

①まず、Aボタンを押すとバックスウィングが始まり

②次にAボタンを押すとスウィングトップ位置が決まります。ゲージの青い部分が少ないほど飛距離が出ます。

③次にAボタンを押すと、インパクト(打つ瞬間)の位置が決定され球種が決まります。

ドローボール/フェードボール/ストレートボールの打ち方

球種はインパクトの位置で決定されます。矢印で止めるとストレート、左側で止めると右へまがるフェード、右側で止めると左へまがるドローボールが打てます。

高いボール、低いボールの打ち方

✚ボタンの上部を押しながら打つと高いボール、下部を押しながら打つと低いボールになります。

バックスピンボールの打ち方

バックスピンボールとは、ボールが落下した地点からあまりころがらないボールのことです。打つ瞬間、Aボタンと同時に✚ボタンの左右どちらかを押すとバックスピンがかかります。Aボタンを押すのと✚ボタンを押すタイミングが近いほど強くかかります。ウッド(1W〜4W)ロングアイアン(1I〜3I)などはかかりにくくなっています。

方向選択モード

Bボタンを押すと、打つ方向を決める画面になります。画面にカーソルが出るので打ちたい方向を✚ボタンの上下左右で決めてください。

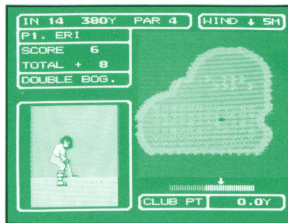
★このモードの時(カーソルが出ている時)Aボタンを１回押すとホール全体図を、もう１回押すとグリーンを見ることができます。もう１回押すと方向選択モードに戻ります。

クラブ選択モード

次にBボタンを押すと、クラブ選択モードになりクラブ表示部が点滅します。十字ボタンで使用するクラブを選んでください。次にBボタンを押すとスイングモードに戻ります。

スコアを見る

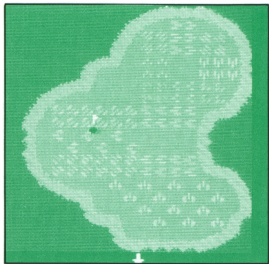
ゲーム中(スタート)ボタンを押すとスコア画面を見ることができます。

■グリーン上での操作

パターを使う時は打ち方が変わります。

①Aボタンを1回押すとバックスウィングを始めます。

②次にAボタンを押すとその位置で打つ強さが決まりパットします。

また、Bボタンで方向選択できます。クラブ選択はできません。(グリーン上ではパターのみ使用できます。)

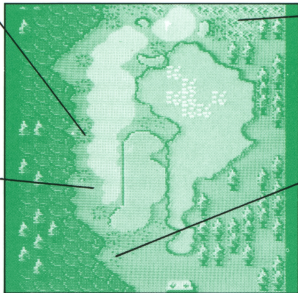
■グリーンの芝目

グリーン上にある印は、芝目の方向と強さを表しています。印のとがった方向にボールは流れ、また印の大きいほど強く影響を受けます。

※アメリカンコースの方がジャパニーズコースより芝目の影響が強い。

ラフの種類

ラフは4種類あります。重いラフほど飛距離がでなくなり、バックスピンもかかりにくくなります。

スーパーラフ
最も重いラフで、出すのが精一杯。(アメリカンコースのみ)

ライトラフ
軽いラフでウッドやロングアイアンでもうまく打てば、使用できます。

ヘビーラフ
重いラフです。ウッドやロングアイアンでは飛びません。

ディープラフ
中ぐらいのラフです。うまく打てば飛距離はでます。

バンカーの種類

バンカーは２種類あり、重い砂のバンカーほど飛距離がでません。

HARD BUNKER ハードバンカー	重い砂のバンカーで、グリーン近くにあります。
BUNKER バンカー	軽い砂のバンカーで、ロングアイアンでもうまく打てば飛距離がでます。

ファイティングゴルフ《ローカル・ルール》

☆OB(オービー)　OBゾーン内にボールが落下し止まった時、コース画面外にボールが出た時OBとなり、2打ペナルティとして加算され、打った地点に戻されます。

☆WATER（ウォーター）　海、川、池など水の中にボールが入った時、1打ペナルティとして加算され、定められた位置にボールが移されます。

☆GIVE UP（ギブアップ）　そのホールのパー数の3倍を打った時点でGIVE UPとなり、そのホールでのプレイは終わり、次のホールへ移ります。

☆その他、実際のゴルフのルールと異なる場合があります。

■ナッソーゲームって何だ?

「ナッソーゲーム」とは、ゴルフをさらに面白く、過激にしたゲームなんだ。勝ち負けを全てポイントのやりとりで行い、最後に一番ポイントの多い人が優勝となるんだ。(ゴルフをするお父さん達は、このポイントのやりとりのことを(にぎり)と呼んでいるよ。)また、「ナッソーゲーム」には「プレス」と呼ばれるすごいルールがある。(このルールは{けし}と呼ばれているんだよ。)それは、最終ホールまでで大きく負けていても、一発で引き分けにできるチャンスを与えてくれるんだ。つまり、最後のホールに来た時に2DOWN以上負けていて、このホールに勝ったとしても逆転できないっていう場合、負けている人は、「プレス」を宣言する権利があるんだ。そして、このホールで勝つと、「負けポイント」がチャラになる。つまり、引き分けになるっていうわけ。しかし、こんな虫のいい話しばかりだと思ったら大きなまちがい。
もし、このホールに負けてしまうと、なんと「負けポイント」が2倍になってしまうぞ。一か八かの大勝負に、君は勝つことができるかな？

■ナッソーゲームのポイントについて

ナッソーゲームでは、ストローク1打差につき10ポイント、9ホール終了して勝ちホール数の多い者(UPしている者)に50ポイントが与えられます。「プレス」は、この50ポイントが対象となります。(ポイントは、すべて勝った者が、負けた者から受け取ります。また、スペシャルポイントとして、ドラコン、ニアピンの勝者、ホールインワン達成者は参加者全員から30ポイントずつ受け取ることが出来ます。)

■特別ルール「プレス」について

最後のホールに来た時、2DOWN以上負けていて、このホールに勝ったとしても逆転できない場合、負けている者は「プレス」を宣言する権利が与えられます。「プレス」宣言をしてこのホールで勝つと、引き分けに持ち込むことができます。しかし、逆に負けた場合、普通の負けポイントの2倍、つまり100ポイント渡さねばなりません。

☆「プレス」をするか、しないかは最後のホールのスタート前に表示されます。
☆「プレス」宣言できるのは、負けている方からだけで、勝っている方は「プレス」宣言されたら必ず受けることになります。
☆すべてのポイントは、自動的に計算され、ポイント表に表示されます。

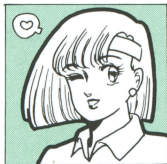
スコア画面の見方

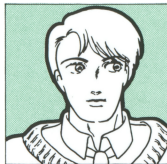
IN	Y	PAR	H.C	P1	P2	P3	P4
10	414	4	16	5	3	6	3
11	618	5	12				
12	360	4	4				
13	230	3	14				
14	390	4	18				
15	470	4	2				
16	571	5	8				
17	166	3	10				
18	450	4	6				
	OUT	36	-	0	0	0	0
	IN	36	-	5	3	6	3
TOTAL		72	-	+ 1	− 1	+ 2	− 1

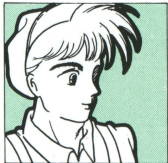
		P1	P2	P3	P4
P1	STROKE		+ 2	− 1	+ 2
	MATCH		1 Up	1 Down	1 Up
P2	STROKE	− 2		− 3	Even
	MATCH	1 Down		1 Down	Even
P3	STROKE	+ 1	+ 3		+ 3
	MATCH	1 Up	1 Up		1 Up
P4	STROKE	− 2	Even	− 3	
	MATCH	1 Down	Even	1 Down	
SPECIAL		0	0	0	0
TOTAL					

上の表は、各プレイヤーのストローク数を表示してあります。

下の表は、ナッソーゲームのポイント表です。ポイント表のTOTAL部分は、9ホール終了時に表示されます。

(スペシャルポイントとして、ドラコン、ニアピンの勝者、ホールインワン達成者は参加者全員から30ポイントずつ受け取ることが出来ます。)

キャラクター…①

①PRETTY ERI(プリティ エリ)
唯一の女性キャラです。ゆっくりとした、スウィングでボールコントロールは抜群。ねらいも正確です。でも、やはり女の子。パワー不足が欠点です。

②BIG JUMBO(ビッグ ジャンボ)
飛ばし屋です。パワーあります。飛距離はずばぬけています。しかし、かげんというものを知りません。操作、コントロールが大変むつかしい彼を使いこなすには、かなりのテクニックを必要とします。

■キャラクター…②

③BIRDIE TOMMY(バーディ トミイ)

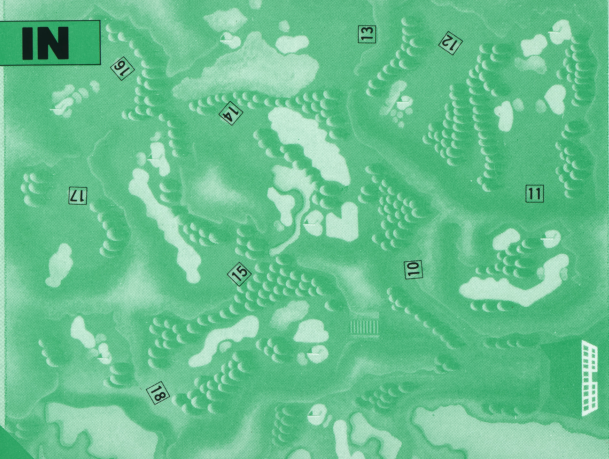
飛距離、正確さ、スウィング操作のしやすさがERIとJUMBOのあいだぐらいで、すべての能力を平均的に兼ね備えたオールラウンドプレイヤーです。

④MIRACLE CHOSUKE(ミラクル ちょうすけ)

トミイの力と比べると、やや劣ります。しかし、彼の身上はパッティングにあるのです。ねらいの正確さは天下一品。時として大逆転のミラクルパットを沈めてきます。

JAPANESE COURSE OUT

1
2
3
4
5
6
7
8
9

IN
10
11
12
13
14
15
16
17
18

AMERICAN COURSE OUT

IN
10
11
12
13
14
15
16
17
18

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

株式会社 エス・エヌ・ケイ

大 阪 本 社　〒564 大阪府吹田市豊津町14-10号 丸萬ビル 602号 TEL.06-338-2570
東 京 支 店　〒101 東京都千代田区神田和泉町1-3-4 青木ビル2F TEL.06-865-4791